



Universidade da Beira Interior

Faculdade de Artes e Letras

Departamento de Comunicação e Artes

Mestrado em Cinema – Realização

O Fora-de-Campo como base da construção multi-interpretativa da narrativa

Relatório do projecto final de mestrado em Cinema – Realização – curta-metragem
“Lemuria”

José Miguel Lucas Ratinho N° M1671

Covilhã 2009

Introdução

Para o mestrado do ano 2008/2009, foi escolhido o tema: fora-de-campo. Como tal, cabia agora ao aluno uma reflexão aprofundada sobre o assunto e a consequente aplicação desta numa curta-metragem de ficção ou documental. A característica mais ambígua deste tema passa exactamente pela interpretação mais subjectiva a que pode ser sujeito. Considerando a sua definição mais singela, de “tudo aquilo que está para lá do enquadramento”, o fora-de-campo pode ser quase tudo aquilo que se quiser. Por outro lado, segundo as ideias de Jacques Aumont, “o fora-de-campo é aquele espaço *imaginário* mais vasto, no qual o campo, também um espaço *imaginário* tido pelo espectador como real, estaria incluído (por obra do enquadramento), e do qual o campo seria a única parte visível, mas que não deixa de existir em torno dele. (...) O fora de campo está, portanto, vinculado essencialmente ao campo, pois só existe em função do último; poderia ser definido como o conjunto de elementos (personagens, cenário, etc.) que, não estando incluídos no campo, são contudo vinculados a ele imaginariamente para o espectador, por um meio qualquer.” O grande desafio que se pretendia abraçar, consistia então numa criação artística na qual este tema desempenhasse um papel de relevância na obra, deixando de lado a sua utilização como mera opção técnica. Assim sendo, pretendia-se que este estivesse presente como elemento catalisador numa trama narrativa. Podendo parecer um contra-senso, esta opção foi tomada por considerar que também possa existir um fora-de-campo dentro do próprio campo. Se não, vejamos: não poderá um objecto escondido por trás de outro estar também fora-de-campo? Como refere Gilles Deleuze “o fora-de-campo remete ao que, embora perfeitamente presente, não se ouve nem se vê”. Embora esta visão, já permita uma resposta afirmativa à questão atrás colocada, entra em conflito directo com um dos elementos que penso desempenhar um papel preponderante na abordagem desta temática – o som. Que fique claro que não se pretende aqui condenar a visão de tão distintos pensadores, que tanto contribuíram para a arte cinematográfica. Diferentes visões podem coexistir. Admitindo que qualquer uma destas visões possam ser abordadas e trabalhadas artisticamente pretende-se demonstrar que a temática do fora-de-campo possa ter várias faces. Assim sendo, pretende-se a criação de um elemento que embora possa estar em campo e com o seu som presente, nunca revelando aquilo que realmente é ou representa, remetendo esta

ideia para o tal espaço imaginário na mente do espectador, elevando assim este mesmo imaginário ao nível de característica nuclear do fora-de-campo.

Foram várias as situações consideradas como ponto de partida para o desenvolvimento deste projecto. Para além do referido tema, um dos primeiros aspectos a ser definidos foi a criação de uma narrativa cuja interpretação teria algo de subjectivo, sendo que cada espectador teria de trazer algo de si, das suas vivências e crenças à sua conclusão final. Sem querer chegar ao extremo de criar algo abstracto, de interpretação completamente livre, interessava mais a criação de caminhos interpretativos que cada qual seguiria inconscientemente. Foi então criada uma história que envolvia duas realidades distintas mas com elementos comuns. Pretendia-se com esta escolha nunca revelar qual das duas é a verdadeira e qual a criada. Uma existe dentro da outra, mas qual existe em qual? Como elemento despoletador da passagem entre realidades, subsiste uma entidade, de alguma forma comum a todos os mundos. A partir desta será então desenvolvido o fora de campo na forma atrás referida. Nunca veremos exactamente o que é, apenas sentiremos a sua presença. Uma luz cada vez mais omnipresente, um som assustador perante os parâmetros do homem comum.

Ao longo deste testemunho serão descritos os trilhos tomados, as escolhas feitas durante o processo de construção da curta-metragem Lemuria. Para mais fácil identificação e comparação das várias referências dadas, será iniciado com a sinopse alargada da versão final da história. O guião será incluído em anexo.

NOTA: esta versão da sinopse já contém algumas das modificações patentes na versão final do filme.

Sinopse Alargada

Na ponte da nave de exploração Lemuria, seis tripulantes estão entregues às suas actividades. Entre eles está Daniel, que demonstra um grande afecto e cumplicidade com Hannah. Ada, ciente da ligação entre Hannah e Daniel, nutre uma simpatia maternal pelos dois. O distraído Johan, o médico amargurado, Alessandro e o comandante Guy com a sua postura de autoridade, completam a equipa.

Subitamente soa um alarme. Uma voz computadorizada alerta para uma ameaça eminente e ordena que todos se dirijam ao “cofre”, uma sala com unidades individuais de protecção. No entanto a de Daniel não funciona. Uma entidade aproxima-se, com esta um som alto, grave e sinistro torna-se cada vez mais próximo. Uma luz metálica começa a invadir as instalações. Daniel desespera. Hannah não aguentando vê-lo desamparado, sai da sua unidade e junta-se a ele. Ambos são completamente engolidos pela luz.

Daniel acorda sobressaltado levantando a cara do teclado do seu computador. O monitor apenas mostra uma página em branco. Ainda algo perturbado, apressa-se a pegar num pequeno gravador e descreve o que acabou de experienciar. É escritor. Ao reproduzir o seu relato no gravador ouve entre as suas palavras o som nefasto da entidade. Repete a reprodução na esperança de ser apenas a sua imaginação, mas o som continua lá. Fecha o seu portátil, pega no gravador e sai. Dirige-se a um cafezinho familiar e acolhedor. Tenta retomar o seu trabalho, mas está notoriamente perturbado. Entra Hannah e junta-se a ele. Daniel pega na mão dela e juntos carregam no Play. Os dois ouvem o som da entidade. Hannah como que conformada com o que está a acontecer acena com a cabeça um sim. Daniel não está tão convencido e faz-lhe sinal de negação. Hannah solta uma lágrima e sai. Após a sua saída, o som volta aos poucos mesmo sem ser reproduzido no gravador. De todo lado parecem sair fragmentos daquele ruído, a própria luz está cada vez mais forte ao ponto de causar a Daniel cegueira.

Na Lemuria, Daniel volta a si completamente paralisado. Alessandro aponta-lhe uma luz aos olhos e após alguma observação confirma o seu diagnóstico aos restantes. Segundo este, Daniel e Hannah jazem mortos.

Mais tarde, Ada e Johan levam os corpos para uma cápsula de fuga. Coloca-os virados um para o outro, pousando a mão de Daniel na face de Hannah e a mão desta na face dele. Depois de uma despedida sentida, enviam-nos para o espaço. Passado algum tempo à deriva, a cápsula é invadida pela luz e som da entidade.

Hannah percorre um campo de feno idílico, luminoso, quase onírico. Os seus olhos estão perdidos no horizonte. Cai de joelhos. Daniel chega e ajoelha-se ao lado dela. Deitam-se de lado e de frente um para o outro (na posição que Ada os havia colocado na cápsula). Beijam-se ternamente.

A criação de “Lemuria”

Tendo o esquema da história praticamente definido, faltava agora a decisão de como a contar. Como interagiriam as personagens entre si, as suas personalidades e as suas ligações foram os primeiros tópicos a ser trabalhados. Várias foram as versões destas características trabalhadas. Algumas persistiram até versão final, outras foram completamente eliminadas e outras ainda tornaram-se apenas vestigiais. Nas primeiras abordagens, cada um dos elementos da tripulação tinha uma função bem definida, havendo mesmo um paralelismo neste campo entre as diferentes realidades. O próprio ambiente seria diferente, em cenários mais convencionais (dentro do género). A cena inicial seria na cozinha/messe da nave, e aqui seriam introduzidas e caracterizadas as personagens. As primeiras versões tinham diálogo e seria através deste que ficaríamos a entender as relações entre as personagens. Após a chegada da “ameaça” ou entidade e a partir da acção daí consequente, o diálogo tornava-se algo explicativo do decorrer dos acontecimentos, o que a meu ver é algo a evitar.

Estava criada a base. No entanto, conhecendo a minhas limitações a nível de pós-produção, só ganhei a confiança necessária para levar a cabo este projecto após a confirmação de que teria a preciosa ajuda daquele que mais tarde se tornaria elemento do grupo, Ivo Silva. No início, não estava previsto o seu volume de trabalho atingir a quantidade que depois se veio a verificar, uma vez que tinha planeado filmar em cenários reais, devidamente adornados com elementos cénicos que lhes conferissem verosimilhança. A título de exemplo, a cozinha seria algo como a da nave Icarus em *Sunshine* de Danny Boyle ou a área comum da *Serenity* do filme homónimo e série *Firefly* de Joss Whedon. Para os corredores e sala do cofre seria construída uma estrutura à base de styrofoam isolante, mais uma vez devidamente pintada e adornada.



Acontece que após uma procura dos materiais necessários para esta opção, concluí que seria completamente impossível devido a restrições orçamentais. Foi então que após nova troca de impressões com o Ivo, foi colocada a hipótese de tudo o que se passasse no interior da nave ser filmado em fundo verde, com posterior colocação dos cenários, o que implicaria um grande aumento na sua participação neste projecto. Este foi um dos factores que aliado ao facto de a montagem e criação de efeitos visuais ser a sua área de maior interesse e excelência, levaram a que após parecer afirmativo do orientador de ambos, o Professor Luís Nogueira e do director de mestrado, o Professor Frederico Lopes, a que este deixasse de ser um projecto individual com a participação de um colega, para se tornar num projecto a dois. Este facto contribuiu na minha opinião para uma grande melhoria do resultado final, por diversas razões como se pode ver no seu brilhante trabalho.

Embora já estivesse equacionada uma rescrição do guião, sendo que esta nova abordagem implicava uma grande mudança a nível estilístico, novas escolhas foram tomadas. Ao contrário do ambiente casual das primeiras versões, nesta última todos os diálogos foram eliminados, sendo que o aviso da Lemuria e a descrição de Daniel para o gravador as únicas falas do filme. Esta opção deveu-se a vários factores. Em primeiro lugar foi a criação de um ambiente mais mecânico, reflexo de todo o tempo a que a tripulação está junta. A rotina instalara-se e pouco há a dizer entre as personagens. Entendem-se e comunicam já sem recurso a palavras. A cumplicidade feminina de Hannah e Ada, a apatia de Johan, a postura de autoridade de Guy, a ligação amorosa de Daniel e Hannah e consequente ciúme de Alessandro são espelhados pela linguagem corporal e a linha do olhar. Mesmo a interacção posterior no café com a epifania/ponte entre realidades é feita através do conhecimento profundo que as personagens têm entre si. De volta à nave, foi também mudada localização da cena inicial, passando agora para a ponte ou sala de comandos. Esta seria agora algo mais futurista e uma das primeiras características a ficar assente foi a criação de interfaces holográficos que flutuariam em

frente às personagens, sendo estes controlados pelo toque, um pouco à semelhança de *Minority Report* de Steven Spielberg. Quanto aos espaços em si, nesta altura passavam por espaços negros delimitados por linhas de luz branca. Em termos de referência visual, consideremos uma mescla entre *Dogville* de Lars Von Trier e *TRON* de Steven Lisberger. A própria nave exterior seria muito mais estilizada do que a actual, mais uma vez negra e esguia, cortada por linhas de luz branca.



Após nova reflexão e discussão, concluímos que esta não seria a melhor opção tanto para as nossas pretensões artísticas, como para o ambiente que se pretendia criar. Assim a melhor opção passou por uma sobreexposição aliada a ambiências de luz intensa. Neste nível, as escolhas finais já foram feitas na fase de pós produção. Uma vez que o ponto de partida desta estética estava definido, permitia tanto a orientação da fotografia durante as rodagens, como mais tarde já com a imagem final composta. Com opção de sobreexposição pretendeu-se a criação de um ambiente limpo, reflexo também da forma pretendida para caracterização das personagens. Razões estéticas também estiveram por trás desta preferência, visto o espaço em si ficar algo a perder com o cenário anterior. Aqui pesou também alguma influência de *Solaris* de Steven Soderbergh.

Em termos, ponto fulcral nesta história foi a criação de duas realidades distintas mas com determinadas características. Destas, a principal é a existência de uma na outra, uma vez que uma pode existir apenas como criação mental da outra, e vice-versa.

Podem ainda ser independentes uma da outra, tendo apenas como ponto em comum a relação entre as personagens principais. No fundo o pretendido é oferecer uma escolha de “o que é o quê?” ao espectador. Com duas realidades ambientalmente tão distintas pretendeu-se causar algum choque e mesmo alguma estranheza na passagem entre elas, quase como algo estivesse fora do sítio, não devesse estar ali.

-A pré-produção

Esta foi uma das fases mais ingratas de todo o projecto. Possuindo características algo peculiares o acesso a determinadas condições foi algo bastante difícil, o que motivou sistemáticos adiamentos das rodagens. Quando tudo parecia tomar um rumo certo, logo obstáculos que por vezes pareciam intransponíveis se levantavam. Há que no entanto admitir que esta é uma área em que ambos os elementos do grupo se sentiam pouco confortáveis. Foi no entanto gratificante, quando finalmente, (quase) todos os obstáculos foram ultrapassados.

- A rodagem

Grande parte desta curta-metragem foi filmada com recurso a um fundo verde, que seria posteriormente substituído na fase de pós-produção. Optou-se por filmar todos os planos de conjunto com todas as personagens presentes, ao contrário do que por vezes se faz, filmando-as em separado. Esta escolha deveu-se não só a restrições temporais como a questões de composição do plano. Em termos de realização foi um verdadeiro desafio por várias razões. Embora a planificação já tivesse sido feita tendo em conta a minimização de possíveis dificuldades, com prévia discussão da exequibilidade dos vários planos com o Ivo, um contacto constante com este era necessário. A sua confirmação evitava assim o risco de existência de vários planos inutilizáveis. A título de exemplo, todos os planos com movimento de câmara tinham de lhe ser impreterivelmente comunicados, para que marcadores fossem colocados no

fundo para questões de *tracking*, que permitiriam ao Ivo alinhar o movimento com o fundo no seu trabalho de pós-produção.

Aliado a tudo o resto existia a questão mais que debatida de ser necessária a criação de uma imagem mental daquilo que seria o possível resultado final ao longo do trabalho de rodagem.

Algumas considerações sobre a realização

- Criar Expectativa

Um bom exemplo é o primeiro plano dentro da nave, um plano de costas de uma personagem a interagir com o seu interface. A intenção é aguçar a atenção do espectador. Sendo que não há uma referência espacial nem de quem é a personagem focada, é criada alguma expectativa que nasce da necessidade humana de estabelecer ligações. Se ao contrário iniciasse com o plano geral, passando em seguida para o plano atrás referido, este perderia muita da sua importância, tornando-se num simples inserto.

- Caracterização das Personagens

Perante um guião sem diálogos, parte da caracterização das personagens e das ligações entre elas dependeria da forma como seriam filmados. Para tal, a escala, o enquadramento e principalmente a linha do olhar desempenham um papel primordial. Vejamos então como foi trabalhado este factor. Após apresentação do espaço a atenção é focada em Hannah. Abre para Daniel que a observa como que esperando uma reacção. Voltamos a Hannah, desta vez num plano mais fechado que o anterior. Este aumento de escala tem duas funções: um progressivo aumento da empatia do espectador com a protagonista recentemente apresentada e a reacção ao que se passa no seu interface.

Após a sua reacção o seu olhar desvia para Daniel. Corta para um grande plano deste ainda com os olhos em Hannah, volta-se e temos a sua reacção. Passamos para Guy em segundo plano, com olhar reprovador, conferindo-lhe distância emocional e autoridade. Após troca de olhares entre as personagens femininas sorrindo, uma ligeira panorâmica revela o desagrado de Alessandro perante a situação que alterna ligeiramente o olhar entre a posição de Daniel e de Hannah. Este plano inicia-se nesta, que continua no seu estado de graça, até o enquadrar apenas a ele, na sua angústia solitária. Quanto a Johan, é o elemento mais alheado da tripulação. Toda a situação lhe passa ao lado. Como tal, também a situação é alheia a ele. Assim sendo, em nenhum momento desta cena existe um plano mais aproximado desta personagem. É também de referir que Johan apenas parece acordar da sua letargia quando há uma quebra no seu mundo, na altura em que os interfaces deixam de funcionar. Em suma, estas foram as formas usadas para dar a conhecer: uma ligação amorosa entre Daniel e Hannah, a condenação autoritária de Guy, a cumplicidade entre as amigas, o ciúme de Alessandro e a alienação de Johan. Embora o mais importante transmitir fosse a natureza da relação entre os protagonistas, também existe relevância nas atitudes das outras personagens, justificando assim várias situações. A sempre presente Ada no acompanhamento de Hannah, querendo imortalizar o amor entre as duas personagens principais colocando-os numa posição afectiva antes de os lançar ao espaço. O acordar de Johan nos momentos de crise, sofrendo também com a perda e acompanhando Ada na sua dor, a ausência de Guy no seu distanciamento característico, (só quebrado no momento em que a tragédia é confirmada), e do amargurado Alessandro. Penso que o objectivo pretendido para a caracterização na primeira cena foi cumprido, no entanto como conhecedor prévio das características enumeradas talvez não seja imparcial nesta conclusão, cabendo assim ao espectador, distanciado das opções e intenções, a palavra final.

- O Ritmo

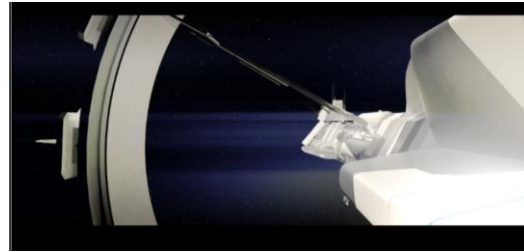
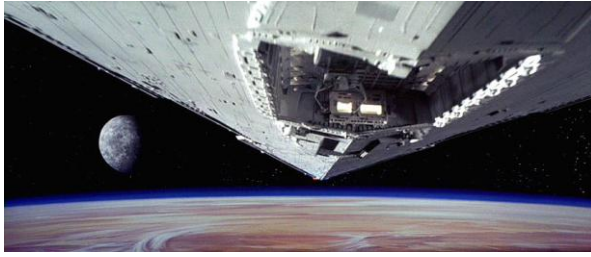
Uma das primeiras opções tomadas foi a criação de uma obra de características algo contemplativas. Embora diligências tivessem sido tomadas neste sentido, foi já na fase de montagem que esta distinção começou a ganhar protagonismo como veremos adiante.

O filme começa através de planos longos e de acção lenta. Já no interior da nave podemos considerar um ritmo médio em crescendo, desde as interações iniciais, passando pela ameaça iminente, tendo o seu ponto alto na fuga pelos corredores. Estava planeada para esta situação uma montagem alternada entre a fuga e o avanço da entidade ao estilo do thriller com um crescendo de tensão. No entanto foi feita uma primeira montagem sem os planos da entidade (que não estavam filmados, teriam de ser criados). Esta montagem que exaltava mais o drama que a tensão acabou por resultar melhor no contexto fílmico. Foram assim apenas colocados dois planos da entidade na sua busca. Na sequência seguinte voltamos ao ritmo médio com pequenos picos aquando da perturbação de Daniel. É a partir da sequência em que Johan carrega Hannah nos braços que vai haver uma desaceleração acentuada, com planos longos, movimentos lentos, exaltados ainda pelo uso de slow motion, que embora só estivesse planeado para a cena final, após experimentação, ganhou protagonismo dramático, juntamente com os *dissolves* entre planos. Foi assim ganhando forma uma das mais belas sequências da obra.

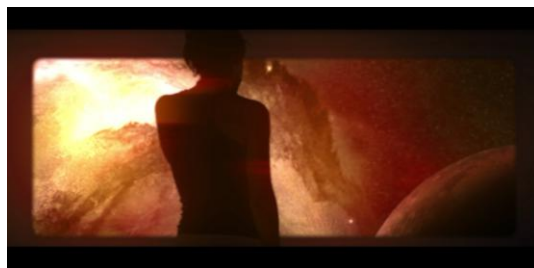
-Influências

Pode considerar-se o primeiro plano do filme como uma variação do plano inicial de “StarWars – A New Hope” de George Lucas. Dentro do género de ficção científica Lucas, quanto a mim teve a escolha perfeita aquando a realização da sua obra. Embora comunique um significado muito próprio no universo criado por este realizador, não poderia deixar de fazer esta pequena homenagem, beneficiando ainda da beleza do plano em si.





“Sunshine” é um filme do qual Lemuria bebeu muitas das suas influências. Desde o aparelho que as personagens trazem ao pescoço que lhes permite algum nível de interacção com a nave, até ao plano em que Hannah é colocada no seu derradeiro leito juntamente com Daniel. Estava previamente definida a existência de um astro ou elemento espacial que conferisse a beleza poética que a situação pedia, bem como o contraste entre este ambiente e a escuridão no interior da cápsula de fuga. No entanto foi apenas na fase de pós-produção que foi assumida a influência, ao colocar as personagens completamente em contra-luz, juntamente a uma nebulosa de tons semelhantes aos do plano em que o planeta Mercúrio transita em frente ao Sol no filme de Danny Boyle.



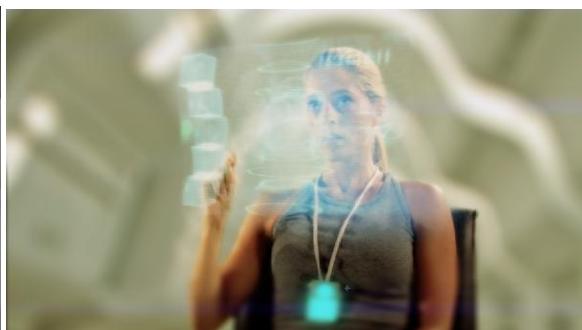
A cena final remete invariavelmente para o filme “Gladiator” de Ridley Scott. Existe a plena consciência que esta é para o bem e para o mal, possivelmente uma das imagens

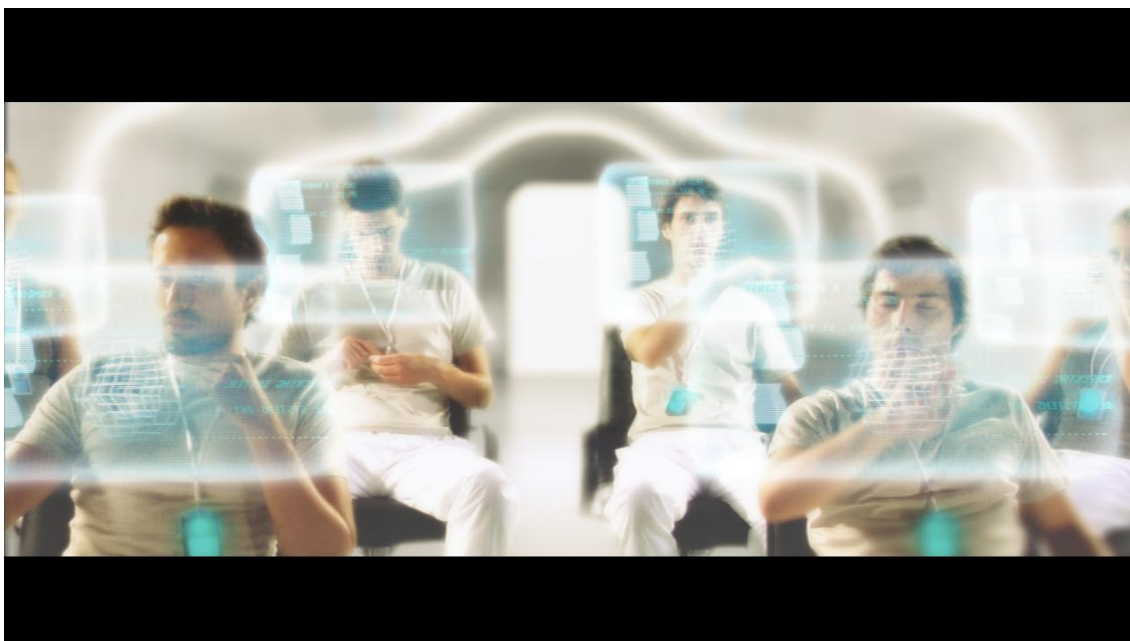
mais enraizadas na memória colectiva do público cinéfilo. No entanto, o paralelismo das situações, aliadas à semelhança do cenário, praticamente imploraram para que este plano fosse feito.



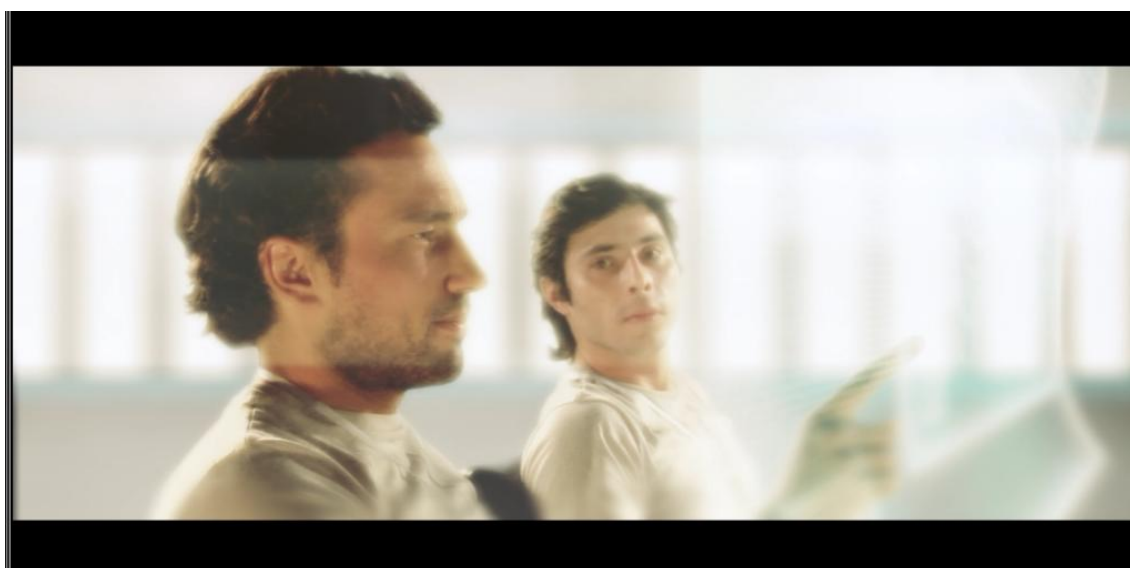
Opções Artísticas e Pós-Produção

Como já foi referido, um ambiente limpo e sobreexposto era o grande objectivo para as cenas no interior da nave. Como tal, o director de fotografia tudo preparou para que esta visão pudesse ser trabalhada na pós-produção. Embora já existisse uma ideia do pretendido, ainda faltava criar o interior da nave em si, através de modelação em 3D. Uma vez que nenhum dos elementos do grupo domina a área, este processo ficou a cargo de Telmo Martins. Faltava no entanto o design dos espaços. A inspiração surgiu de um teste com uma imagem de uma igreja futurista japonesa. Tal foi a agradável surpresa com o resultado, que foi decidido que todo o interior da nave seria baseado nesta.





Para reforçar a estética atrás referida procedeu-se ao uso de reflexos nas lentes:



Criada a base da estética, procedeu-se à correcção de cor, assim como do ambiente dominante em cada cena. A primeira a escolha recaiu em ambiências mais cálidas. Não só pela beleza, mas também pelas sensações que se querem transmitir. Afinal o cerne da cena em si é a ligação amorosa entre Daniel e Hannah. Após o disparo do alarme, vermelho de perigo inunda o espaço. Esta transição é feita através de uma mudança tanto da luz usada na rodagem, como do espaço criado posteriormente. No corredor a

intensidade da luz vai aumentando, reflectindo também a proximidade da entidade. Em oposição as cenas no interior da nave em que Daniel e Hannah jazem no chão da sala do Cofre e são transportados para a cápsula de fuga, são mais frias, símbolo também da tragédia e partida. Na cápsula de fuga, aquando da despedida, a beleza dramática era o grande objectivo, tendo as influências já atrás referidas. Já na viagem da cápsula pelo espaço, tons frios e escuros e predominam, remontando à pequenez e abandono perante tamanha imensidão. A última cena queria-se idílica e de traços oníricos, como tal, a beleza dos cálidos doirados, a sobreexposição e uma quase subtil névoa demarcam esse ambiente.

O Som

Na curta-metragem em si, o som desempenha um papel deveras importante pelas mais diversas razões. Antes da sua análise, importa referir quase todo o som do filme foi criado de raiz pelo director de som, João Gazua. Embora o elaborado trabalho plástico nos transporte a uma realidade completamente diferente à que estamos habituados, vai ser o som da nave a última distinção condutora à assumpção daquele mundo como possível. Para além disso, serve também o propósito de presságio da alegada ameaça. A própria entidade invasora possui um som característico, que para além do impacto causado, permite uma fácil identificação da sua presença e acção. Serve ainda como âncora entre realidades, uma vez que é através deste que as personagens se apercebem ou consciencializam da sua ligação.

A narrativa e o fora de campo

Na criação da narrativa de “Lemuria”, dois pontos ficaram desde cedo assentes. Primeiro, esta seria uma história a partir da qual várias interpretações e conclusões poderiam ser tiradas. Segundo, seria um elemento fora-de-campo a força motivadora destas várias recepções. Considerando que é o espaço imaginário na mente do espectador a verdadeira energia e poder do fora-de-campo a criação de um ser que

parece ter a capacidade de criar ou alterar realidades foi uma forma de preencher essa tal área mental. Nunca se vê exactamente o que é. Será apenas luz? Será que algo se esconde por trás da luz? O que será a fonte da luz? Espiritual ou tecnológico? Existe algo que possa relacionar com aquilo? São estas questões e as suas respectivas respostas que se pretendem então fazer surgir nesse tal espaço imaginário. É claro que não é esperado que seja um processo literal e automático. Pelo contrário a verdadeira intenção é que conquiste aos poucos o seu terreno, de forma subtil e até adormecida para despertar num momento menos esperado.

Como já foi referido inúmeras vezes a criação de várias interpretações é um dos grandes objectivos em “Lemuria”. Como vimos, a própria causa destas, está ela própria sujeita a uma análise e identificação. Pode dar-se uma reacção em cadeia, sendo que este reconhecimento leve a considerar os vários caminhos para o que se está a passar e porque.

Conclusão

Uma grande parte dos maiores teóricos da física mundial acredita, que o universo se divida em cópias idênticas de si mesmo milhões de vezes por segundo. Outros defendem que a realidade não passa de um holograma. Os Hindus têm uma palavra para este universo criado pela mente – Maya, ou ilusão. Aquilo que vemos, ouvimos e sentimos, é uma criação da nossa mente. Cada um de nós habita um destes triliões de universos alternativos. O mundo é aquilo que fazemos dele. No fundo é esta a essência de Lemuria.

Este foi um projecto que viveu da sinergia dos seus elementos. Uma conjugação que permitiu a concretização de uma obra artística e poética que esperamos que venha a criar tanta paixão na sua recepção como teve na sua criação. Embora queira acreditar que aquilo a que se propunha foi cumprido, apenas a viagem que agora inicia a Lemuria o pode confirmar...